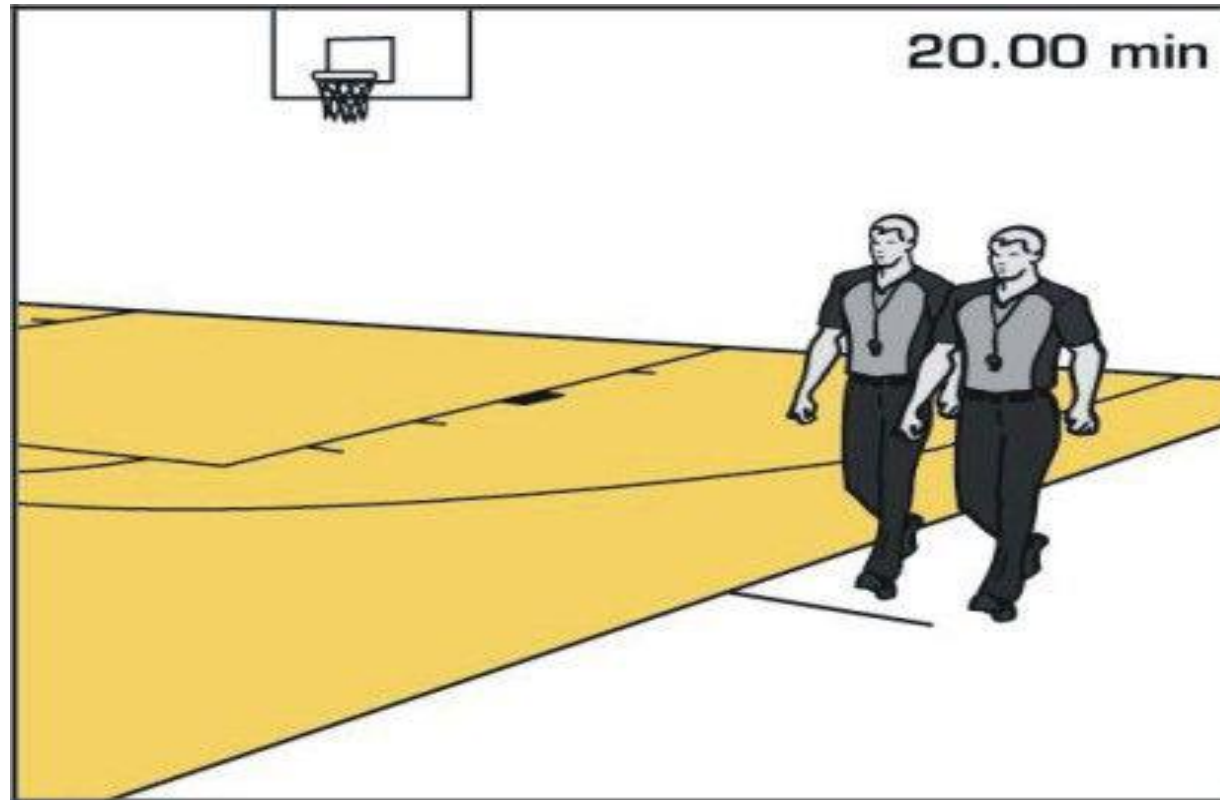


ΜΗΧΑΝΙΚΗ ΔΥΟ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

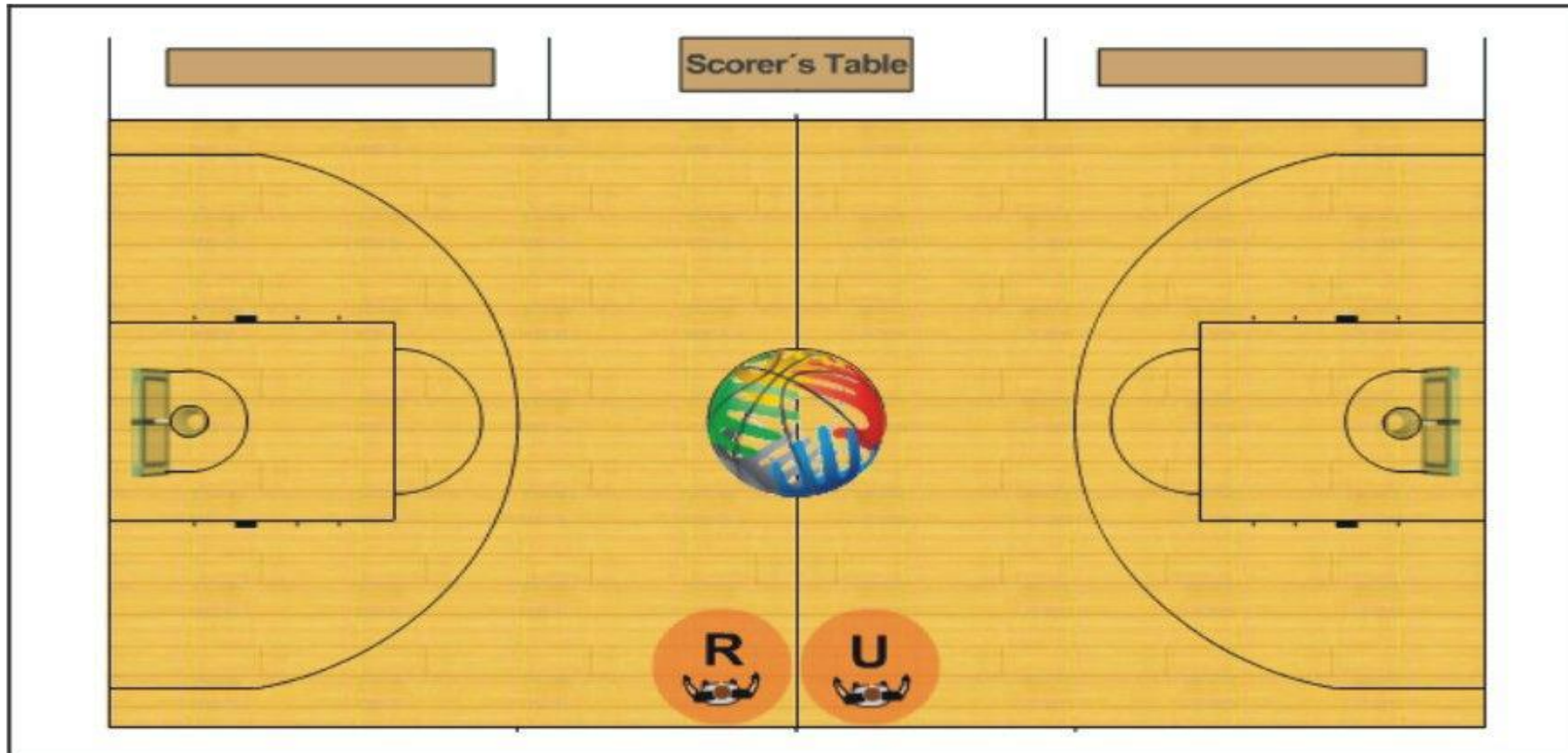
Η προετοιμασία πριν τον αγώνα



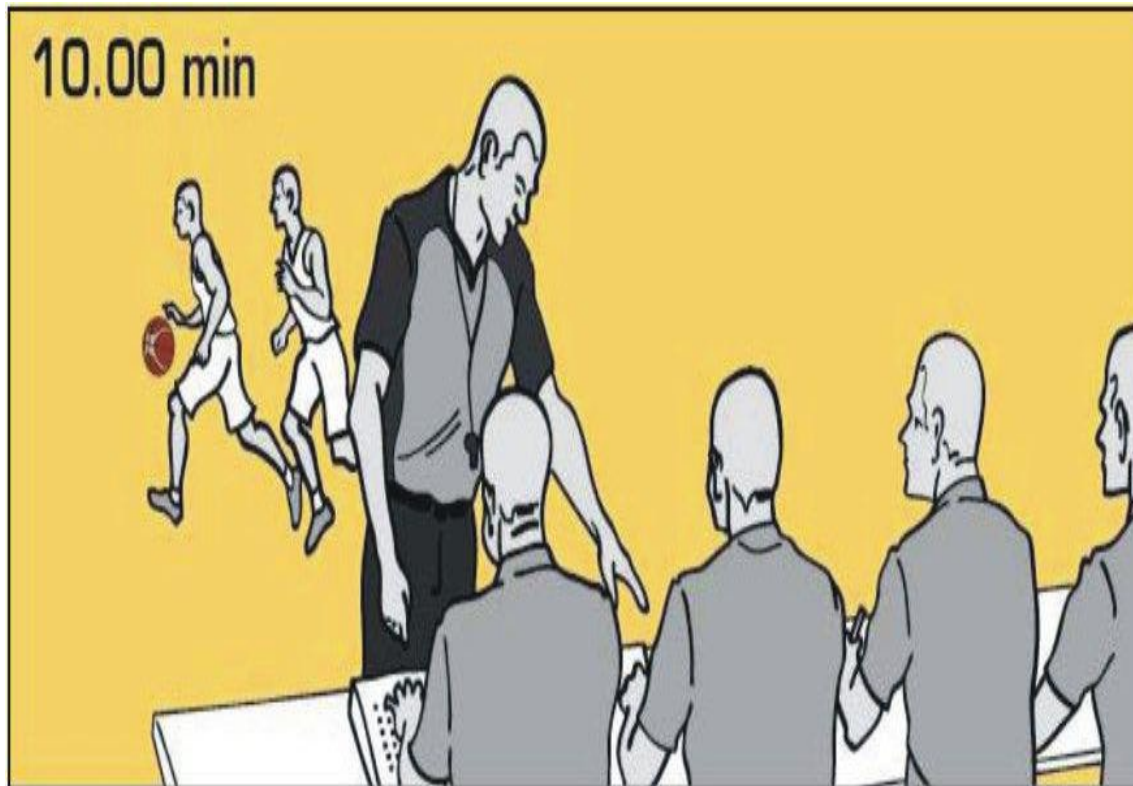
Η προετοιμασία πριν τον αγώνα



Τα καθήκοντα πριν τον αγώνα



Τα καθήκοντα πριν τον αγώνα



ΚΥΠΡΙΑΚΗ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΚΑΛΑΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

ΕΝΤΥΠΟ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΑΓΩΝΑ Πρωταθλήματα Ανδρών & Γυναικών

Γηπεδούχο Σωματείο:	
Φιλοξενούμενο Σωματείο:	
Ημερομηνία Αγώνα:	

ΑΡ.	ΑΡΙΘΜΟΣ ΦΑΝΕΛΑΣ	ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΥΤ. ΚΟΚ	ΟΝΟΜΑ	ΕΠΩΝΥΜΟ
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

* Τα ονοματεπώνυμα του καλαθοσφαιριστή/στριας θα πρέπει να αναγράφεται όπως είναι γραμμένο στο δελτίο ταυτότητας του/της στην Κυπριακή Ομοσπονδία Καλαθοσφαίρισης

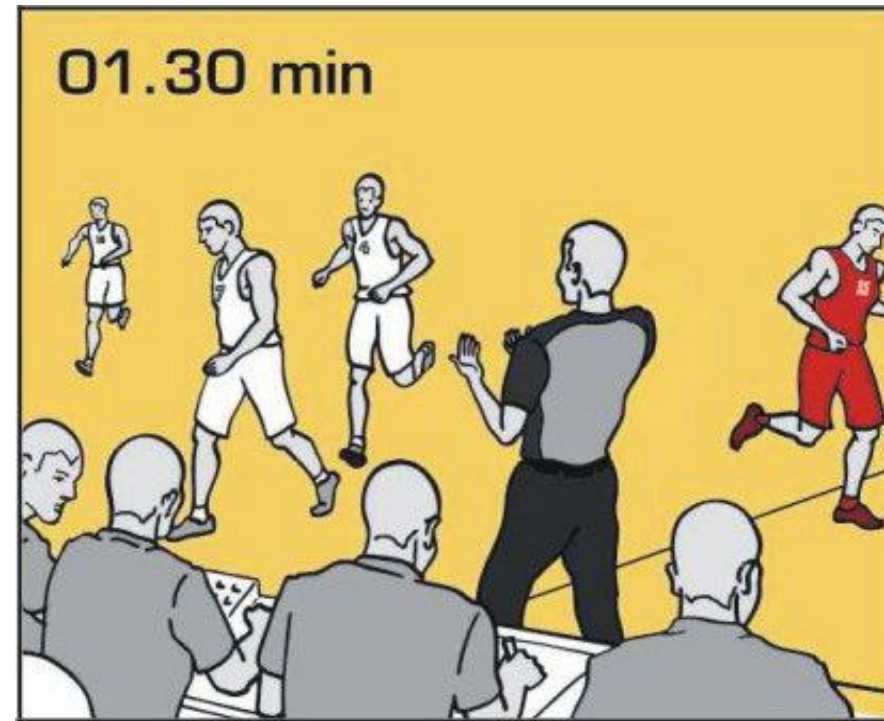
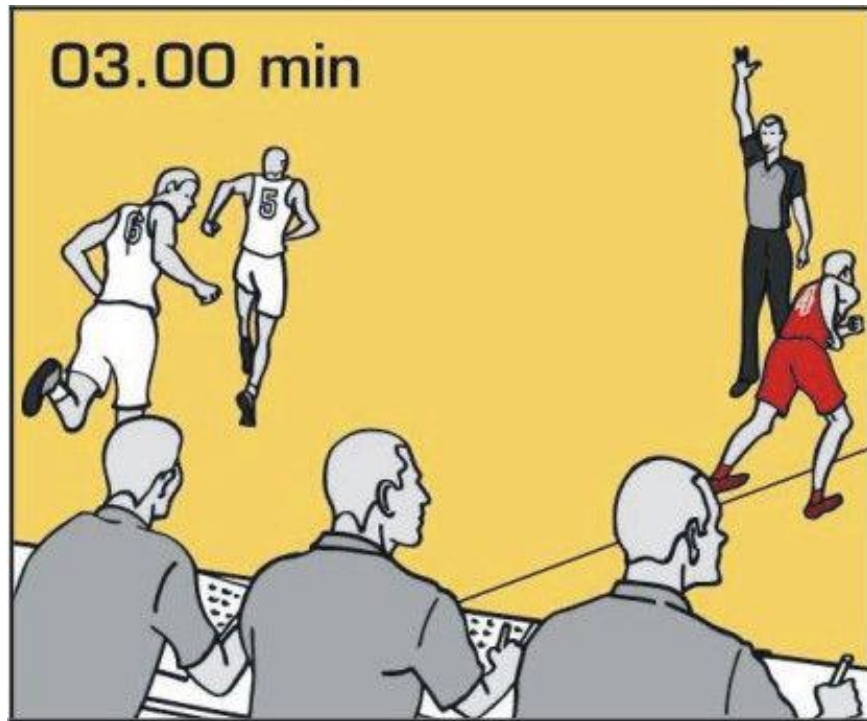
1	Προπονητής:	
2	Υπεύθυνος Ομάδας:	
3	Φ. Προπονητής:	
4	Φ. Προπονητής:	
5	Φ. Προπονητής:	
6	Φυσιοθεραπευτής:	
7	Φροντιστής:	
8	Γυμναστής:	

Το παρόν έντυπο πρέπει να παραδίδεται από ένα αντίγραφο στον Κομισάριο ή την Γραμματέα και στη Στατιστική Υπηρεσία. Δεόντως συμπληρωμένο 40' πριν την έναρξη του αγώνα. Σύμφωνο με τους κανονισμούς απαγορεύεται η τροποποίηση οποιωνδήποτε στοιχείων 10' πριν την έναρξη του αγώνα.

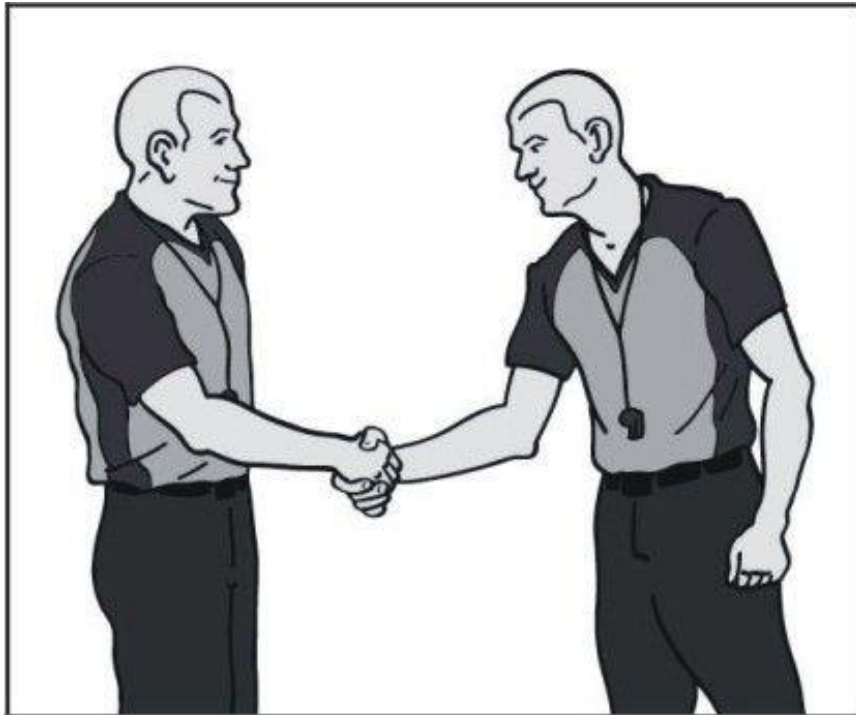
Το μέρος αυτό συμπληρώνεται από την γηπεδούχο ομάδα ή την διοργανώτρια αρχή:

Ιατρός Γηπέδου:	
Γυμνασιάρχος:	

Τα καθήκοντα πριν τον αγώνα



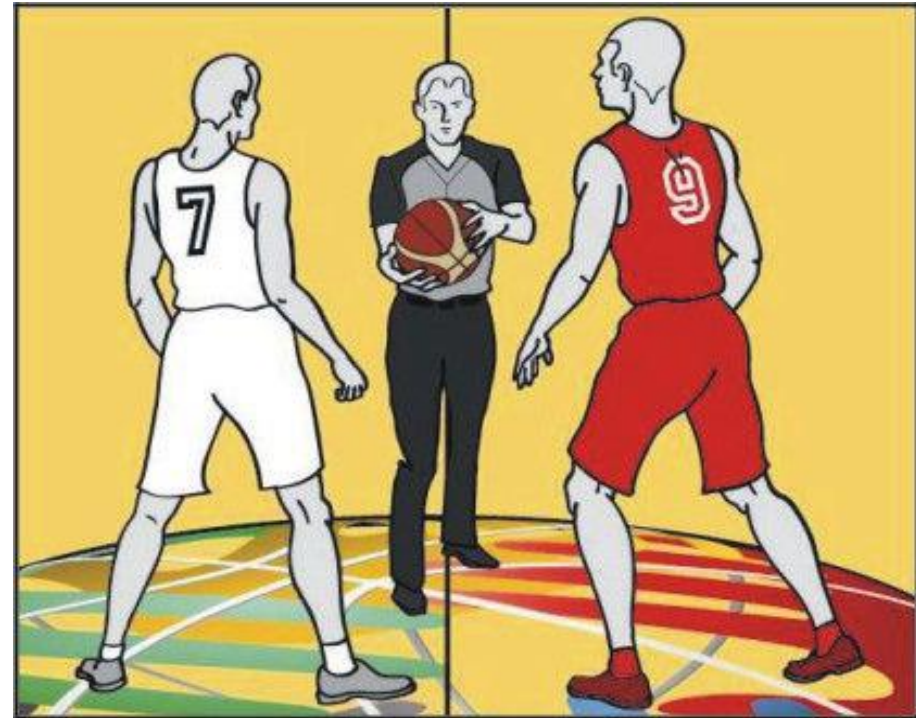
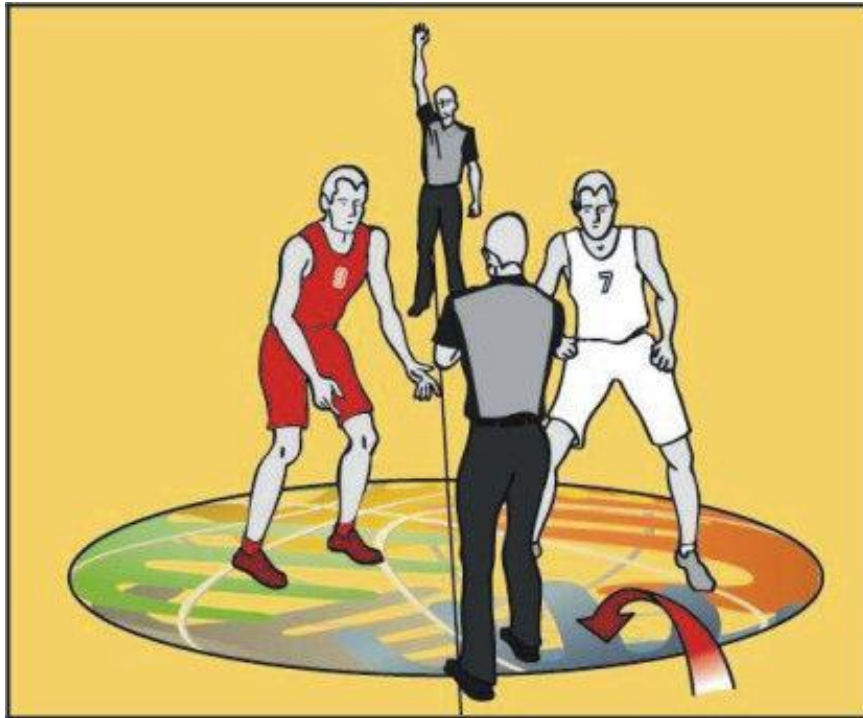
Τα καθήκοντα πριν τον αγώνα



Η έναρξη του αγώνα



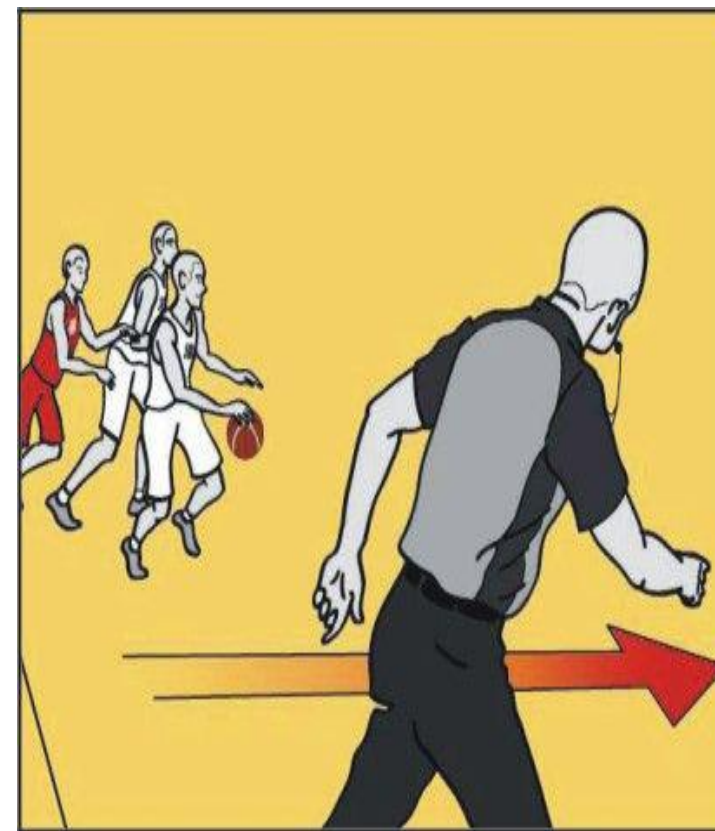
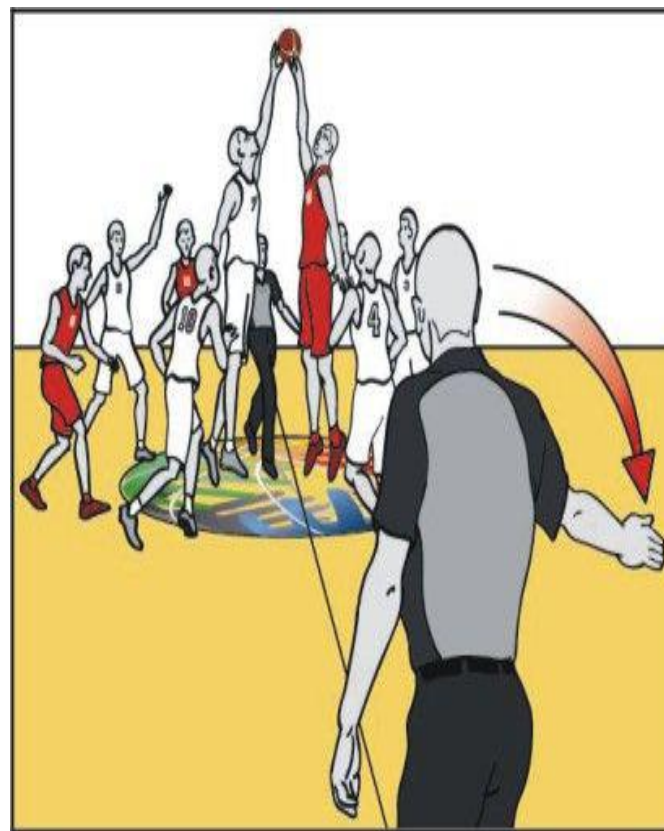
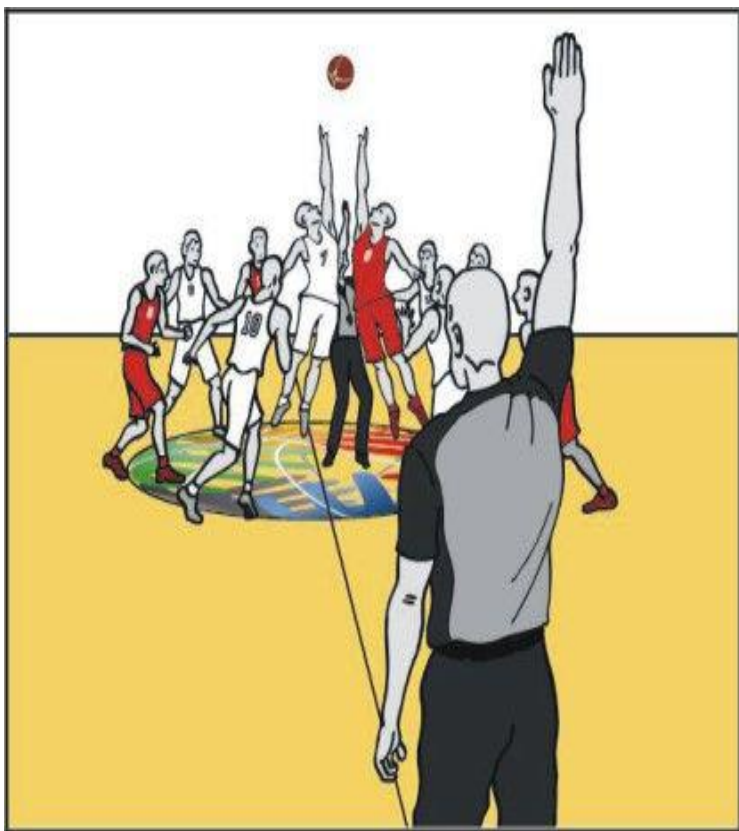
Η έναρξη του αγώνα



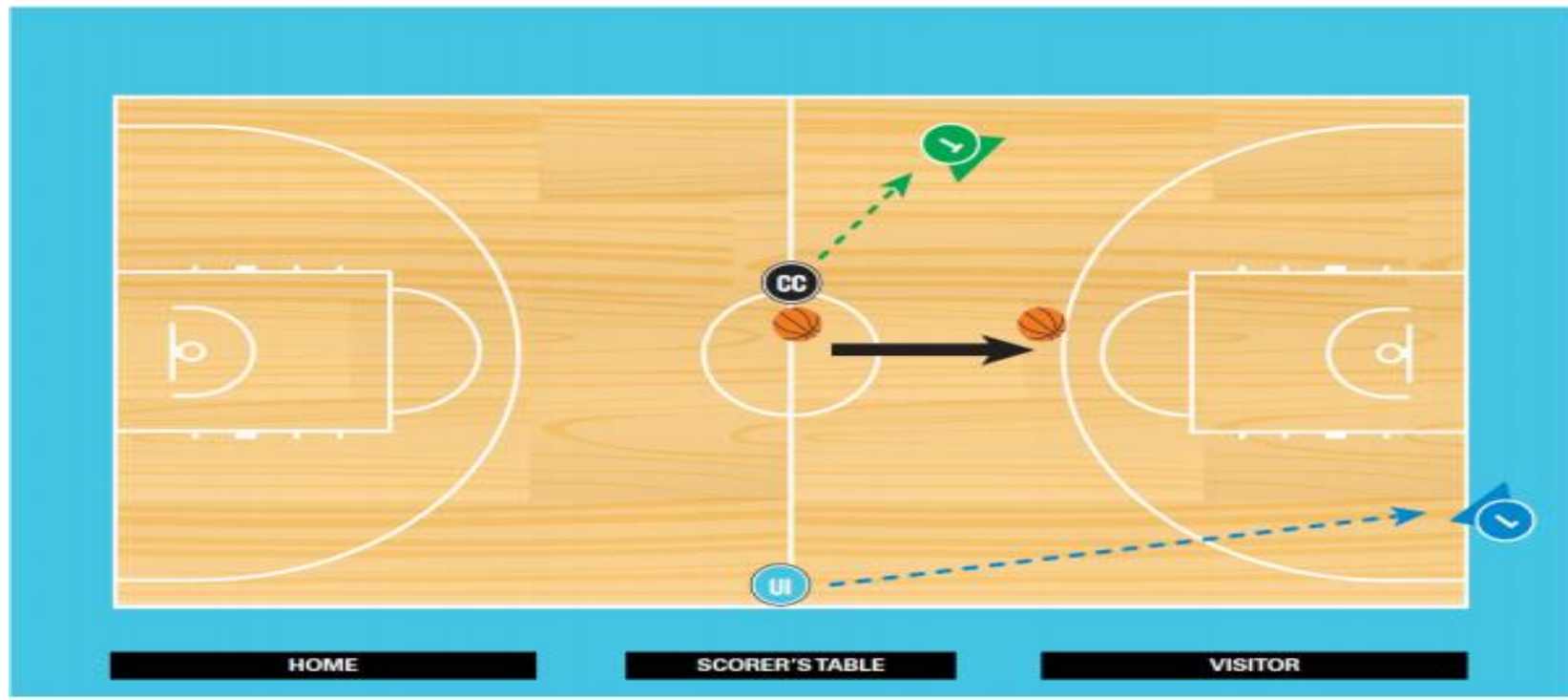
Η έναρξη του αγώνα



Η έναρξη του αγώνα



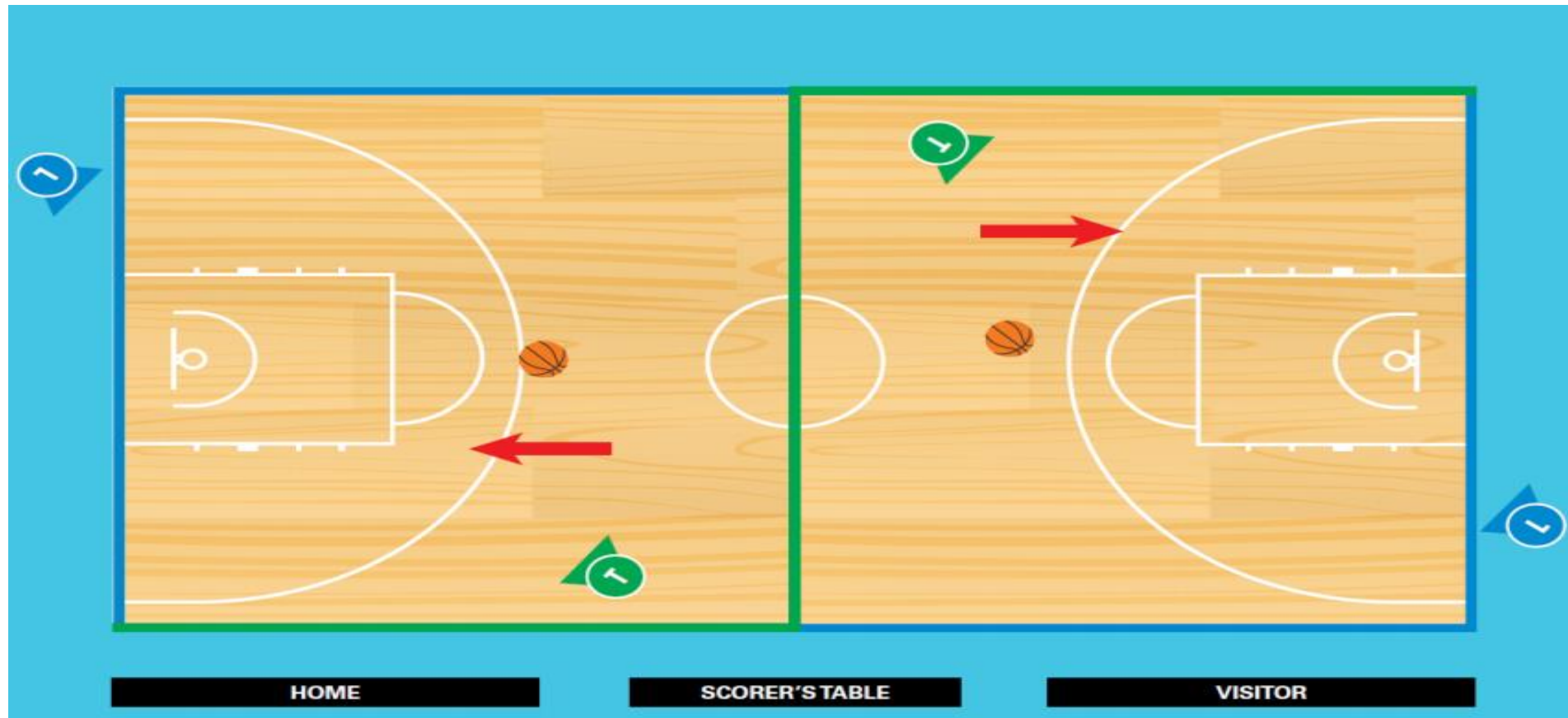
Η έναρξη του αγώνα



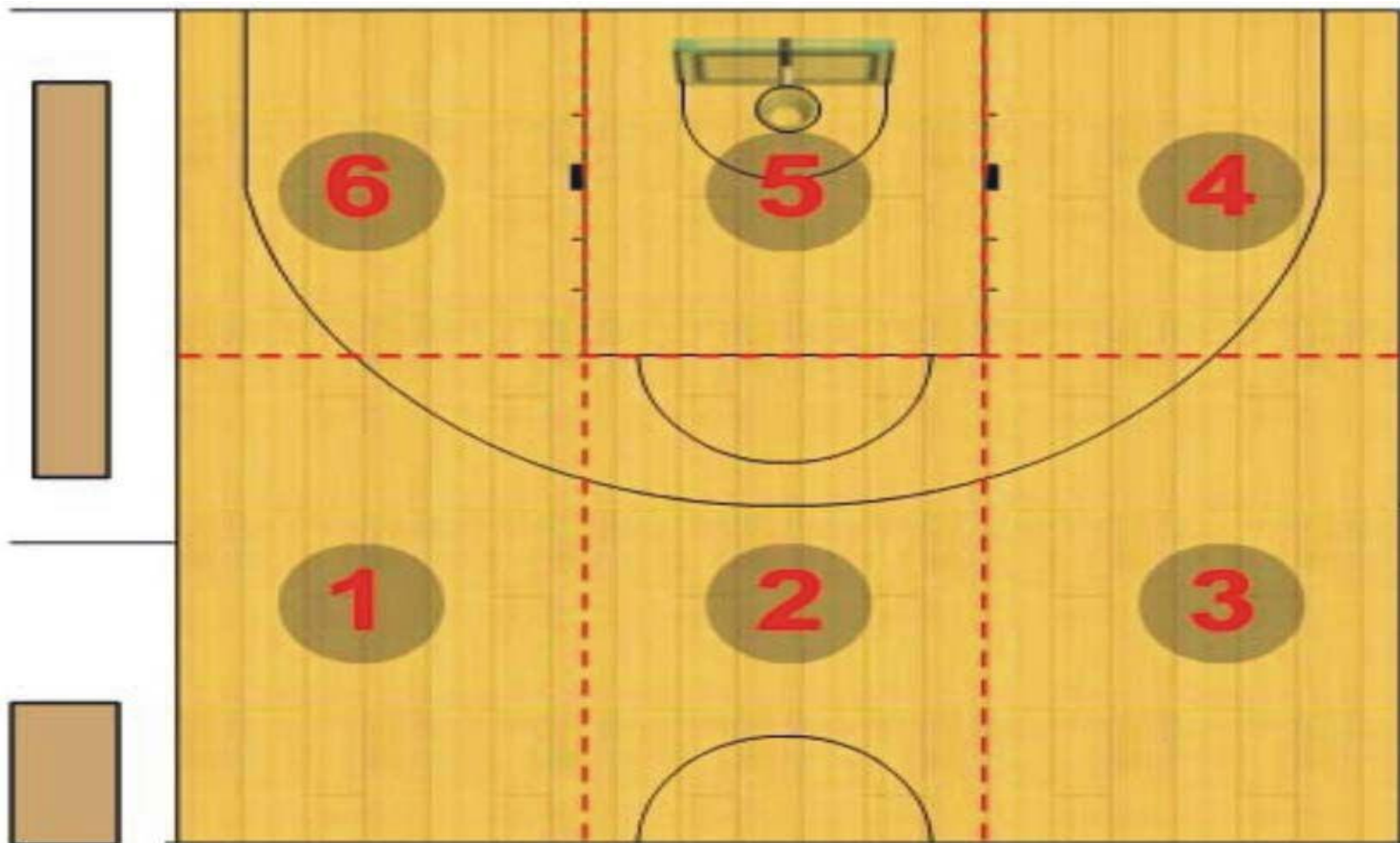
The ball goes right after jump ball

Ο καθορισμός των θέσεων των διαιτητών και οι ευθύνες τους

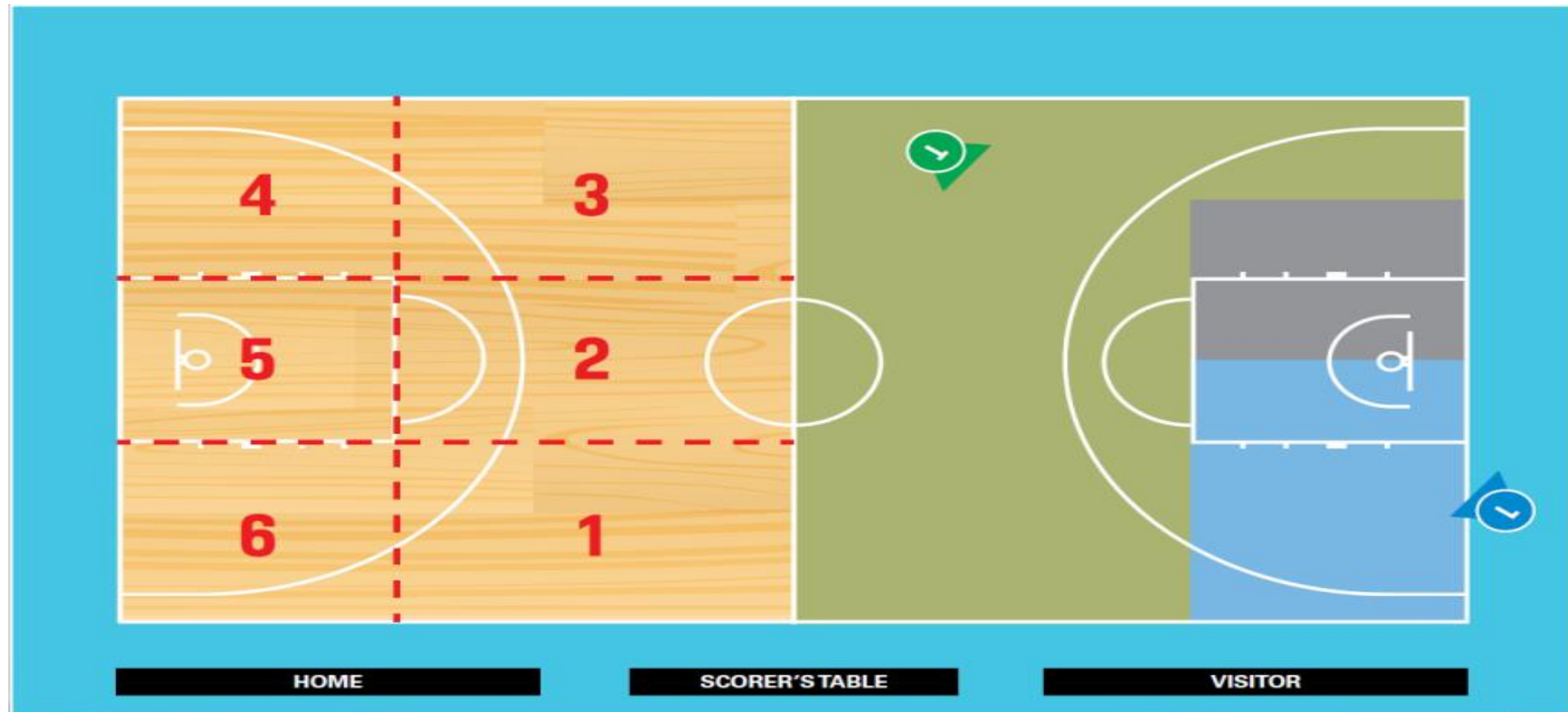
14



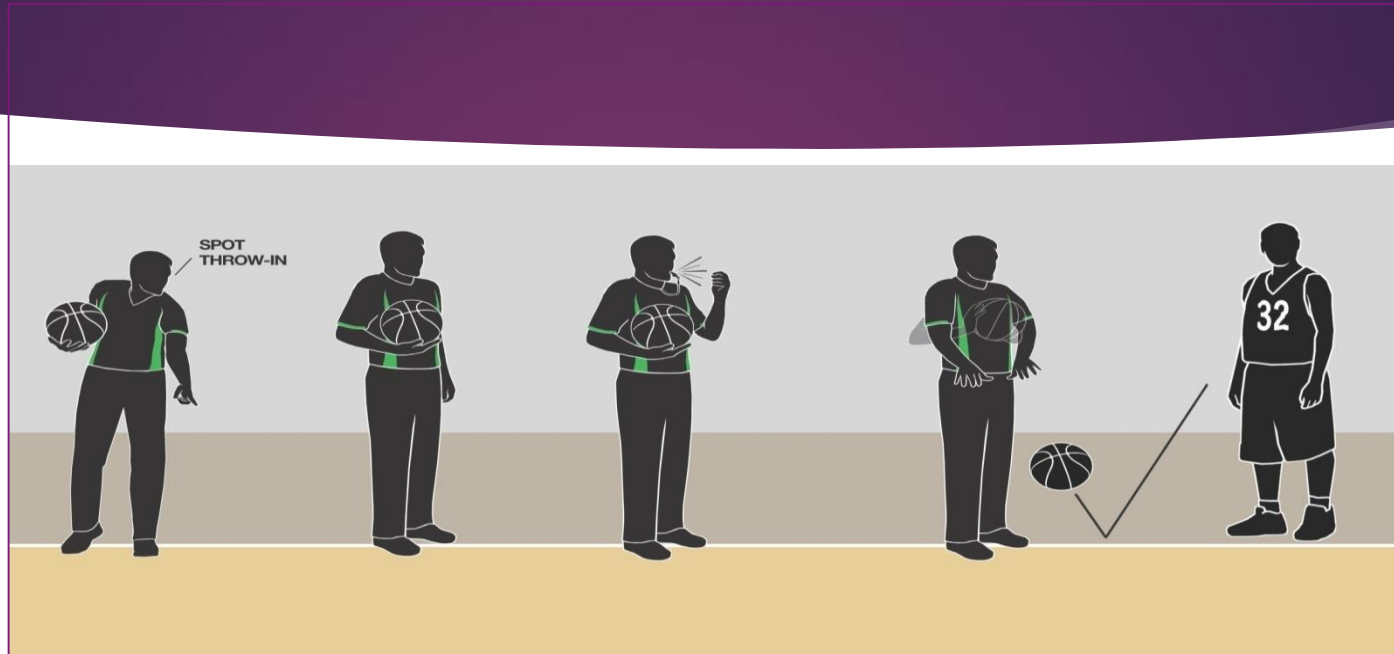
Ο καθορισμός των θέσεων των διαιτητών και οι ευθύνες τους



Ο καθορισμός των θέσεων των διαιτητών και οι ευθύνες τους

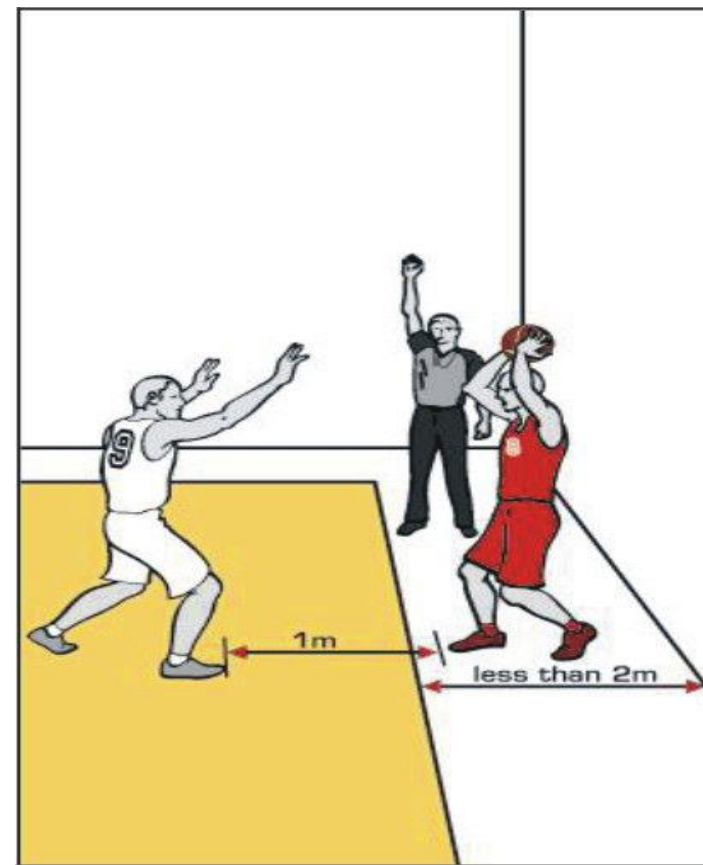
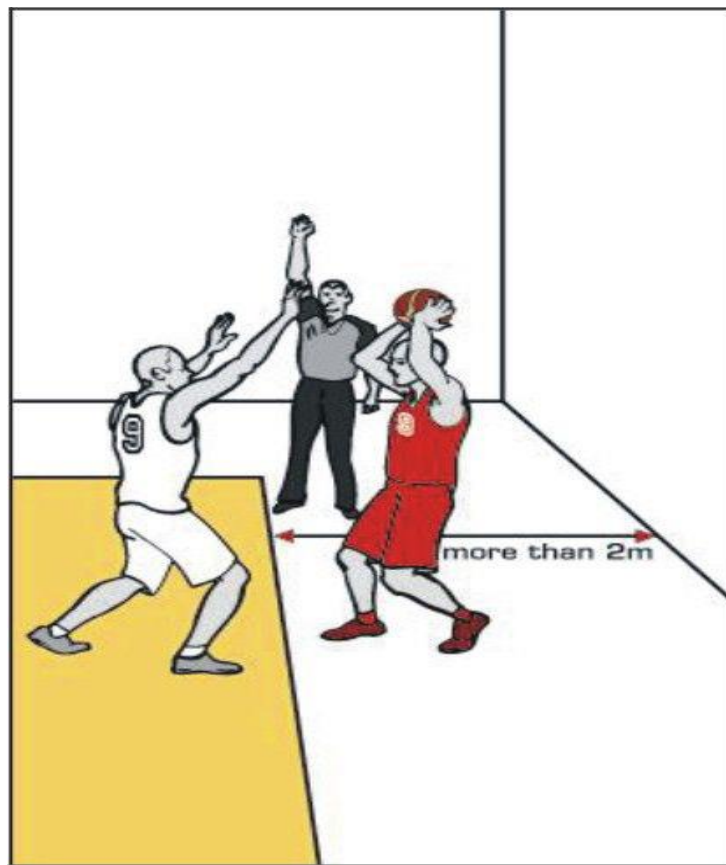


ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ / ΣΦΥΡΙΓΜΑ



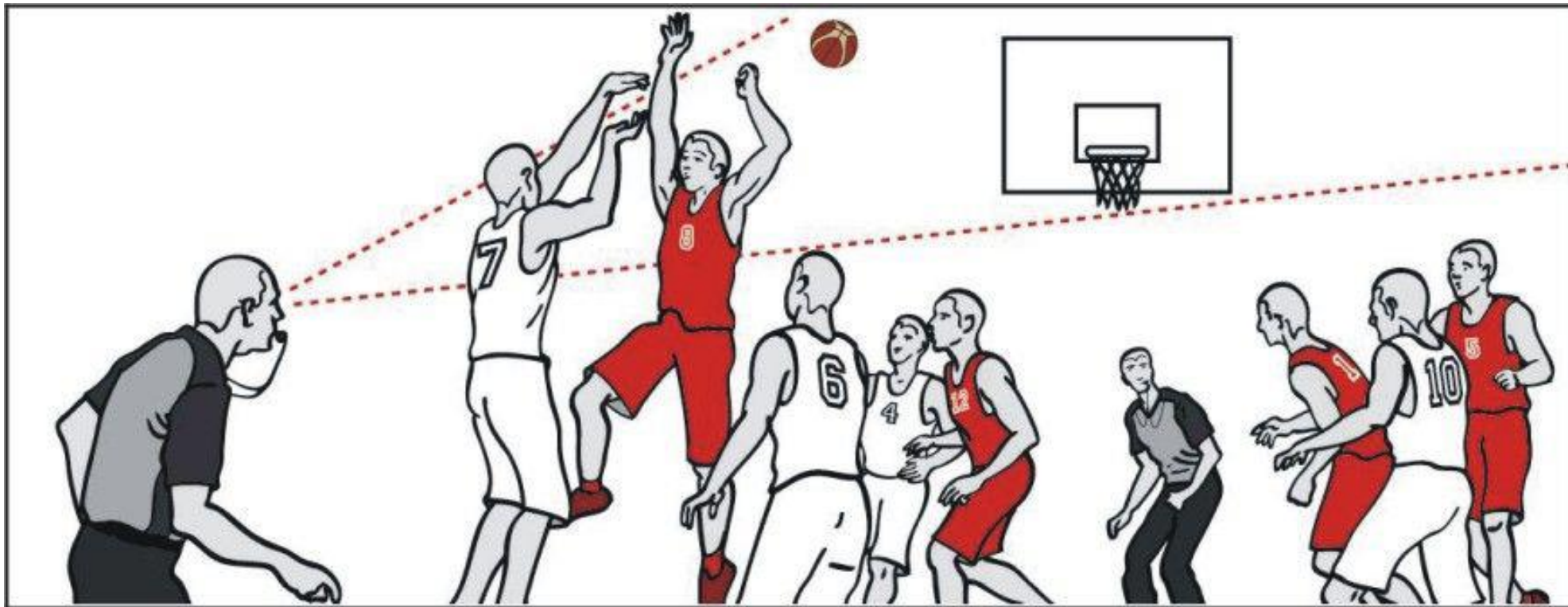
1. Υποδείξτε το σημείο επαναφοράς.
2. Επιβεβαιώστε ότι ο παίκτης που κάνει την επαναφορά είναι στο σωστό σημείο.
3. Σφυρίξτε πριν διαθέσετε την μπάλα στην κατοχή του παίκτη για την επαναφορά.
4. Εγχειρίστε την μπάλα στον παίκτη.
5. Ισχύει μόνο στην τελική γραμμή στο εμπρός γήπεδο.

Επαναφορά της μπάλας από τον εκτός ορίων χώρο

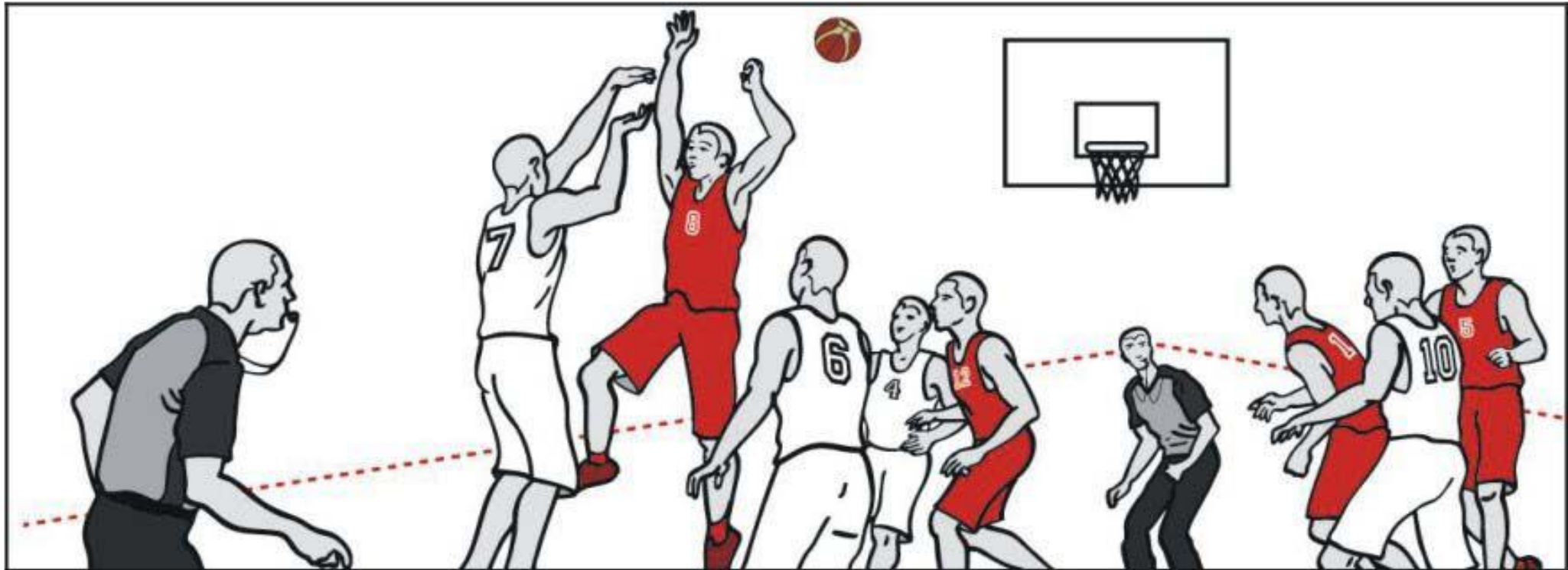


Καταστάσεις σχετικές με τις προσπάθειες για σουτ 1

19

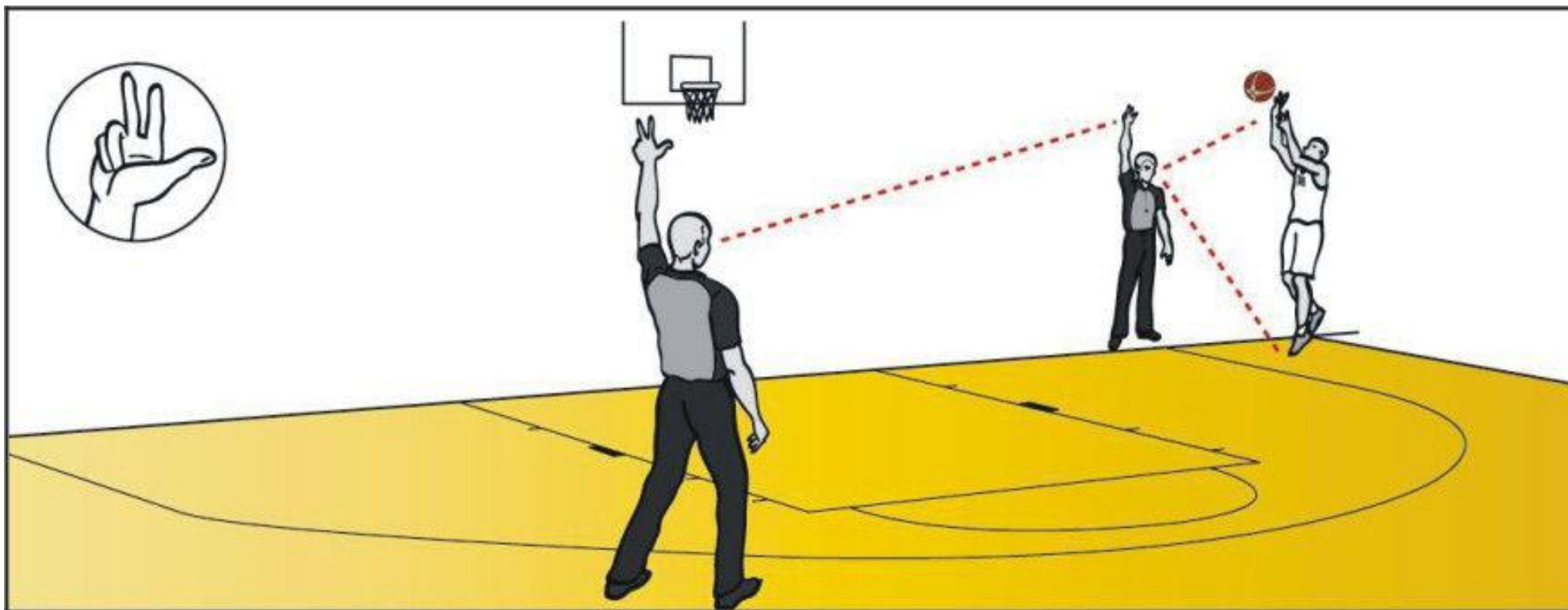


Καταστάσεις σχετικές με τις προσπάθειες για σουτ 2



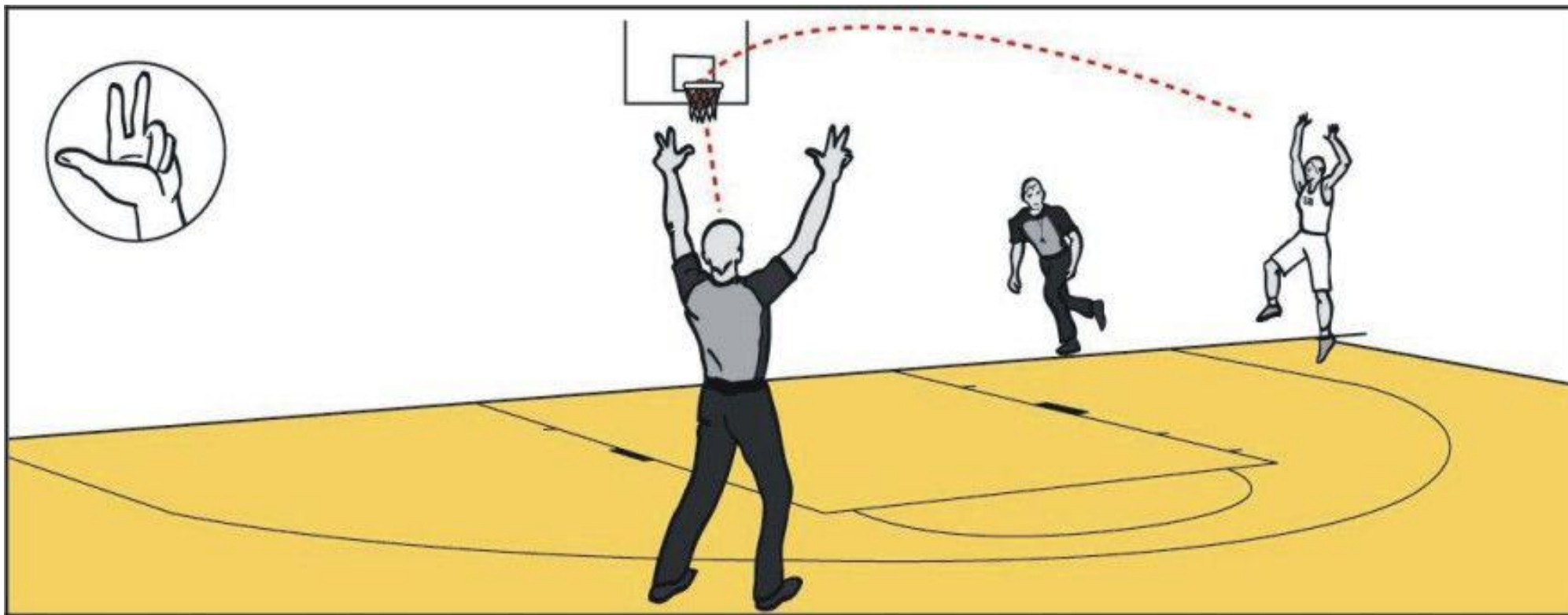
Οι προσπάθειες για καλαθιά τριών πόντων 1

21

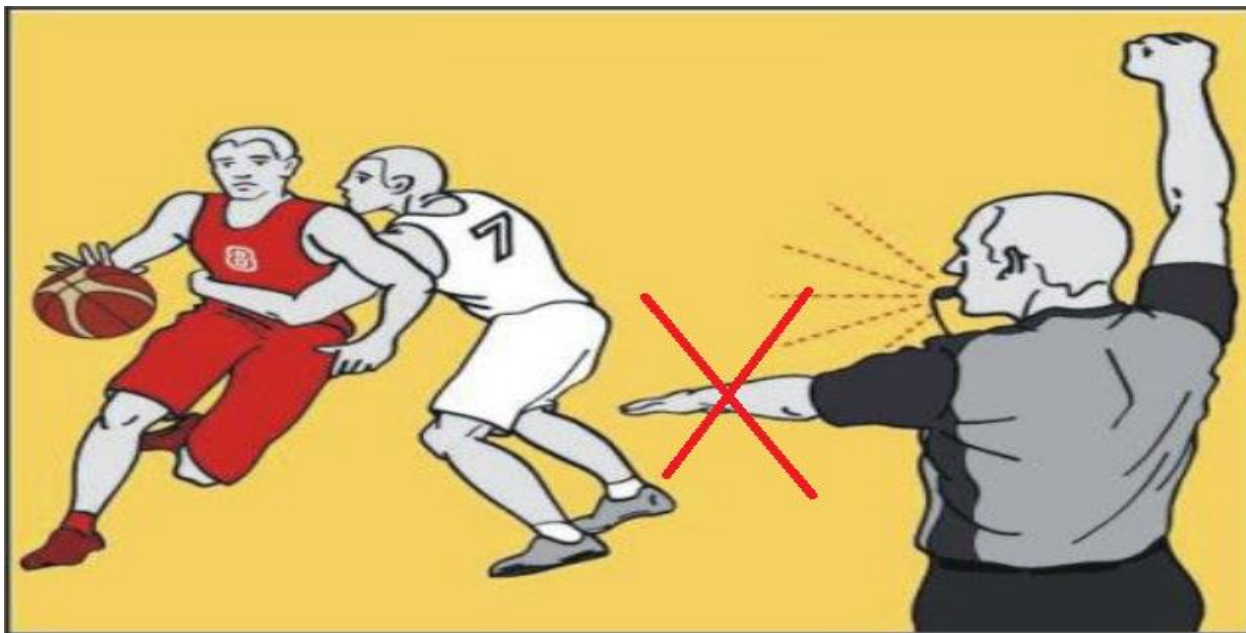


Οι προσπάθειες για καλαθιά τριών πόντων 2

22



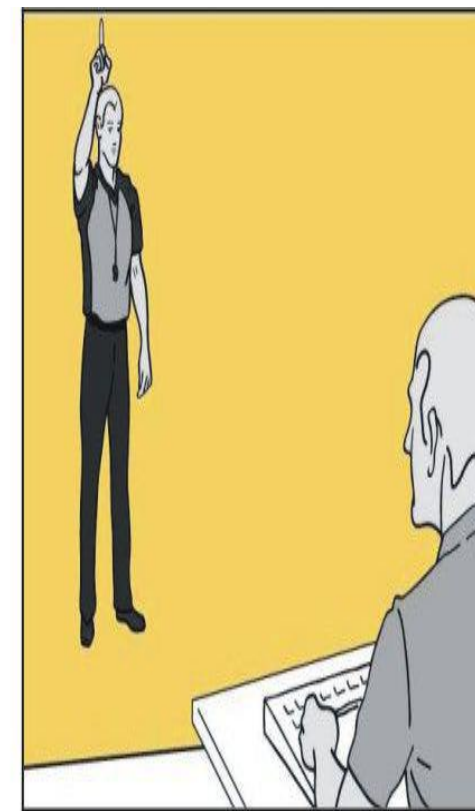
Σήματα και διαδικασίες



Σήματα και διαδικασίες 1

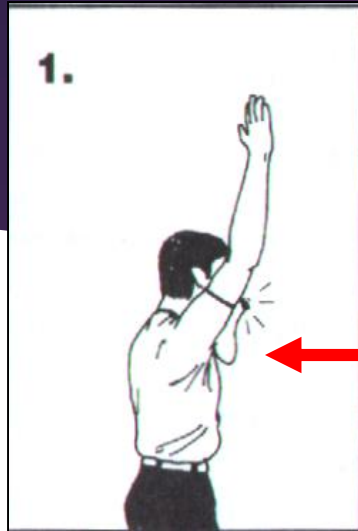


Σήματα και διαδικασίες 2



ΣΗΜΑΤΟΔΟΣΙΑ - ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ - 1

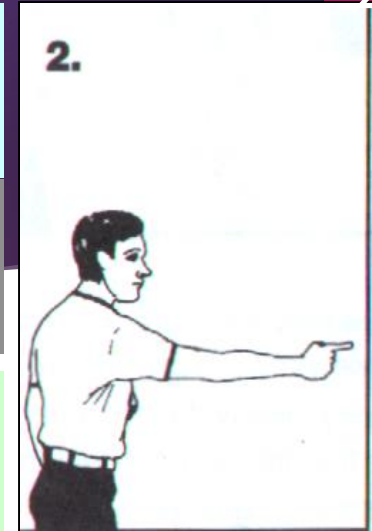
26



Σε περίπτωση μπάλας εκτός ορίων ο διαιτητής που είναι υπεύθυνος πρέπει :

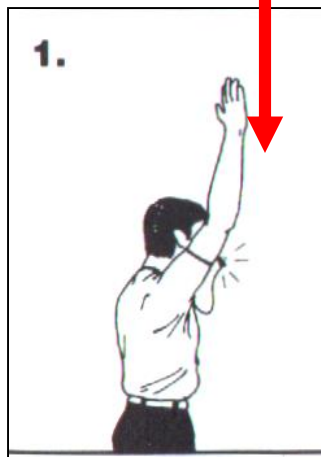
1. Να σφυρίξει & ταυτόχρονα να σηκώσει τεντωμένο το χέρι του με ανοικτή παλάμη.

2. Να δείξει καθαρά την κατεύθυνση της μπάλας

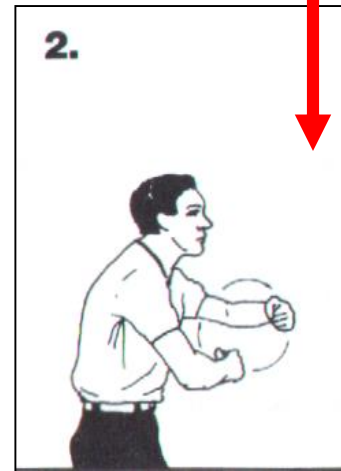


ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΠΑΡΑΒΑΣΗΣ

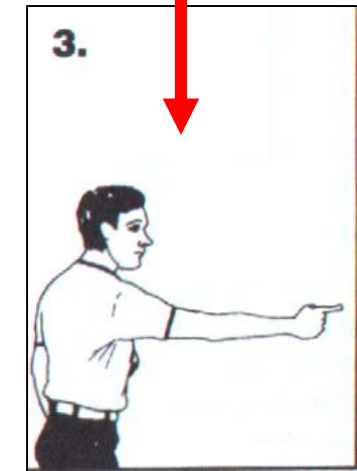
1. Σφύριγμα και σταμάτημα του χρόνου



2. Το είδος της παράβασης



3. Κατεύθυνση της μπάλας



ΣΗΜΑΤΑ – ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ - 2

27

ΟΤΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΙΣΤΕΙ ΣΦΑΛΜΑ

1. Σφύριξε & σταμάτα το ρολόι

2. Βεβαιώσου ότι ο παίκτης που το διέπραξε το γνωρίζει (δείξε με την παλάμη τη μέση του παίκτη)

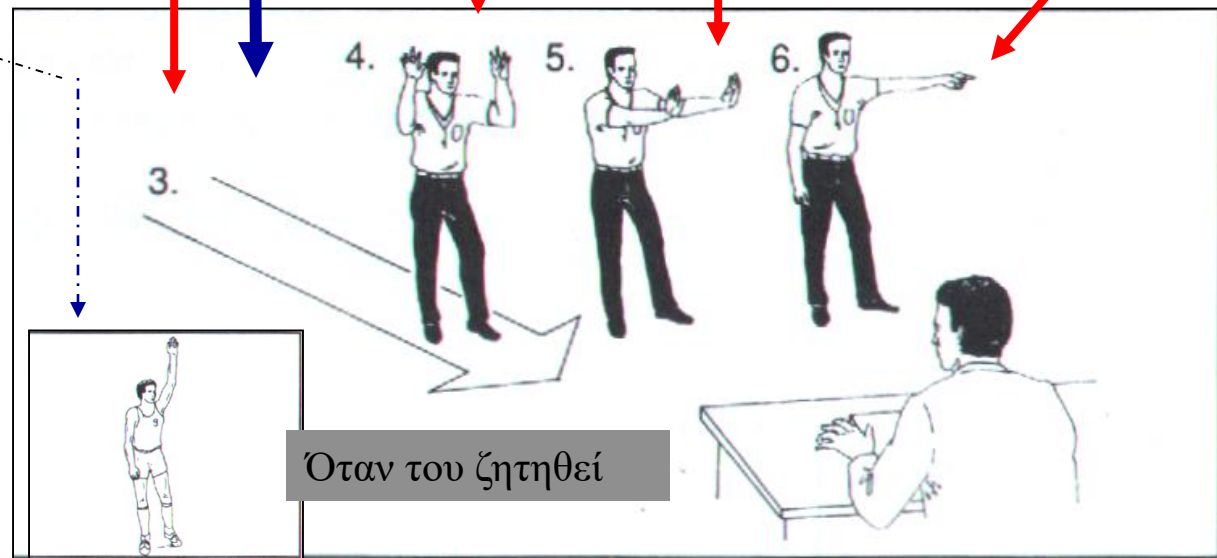
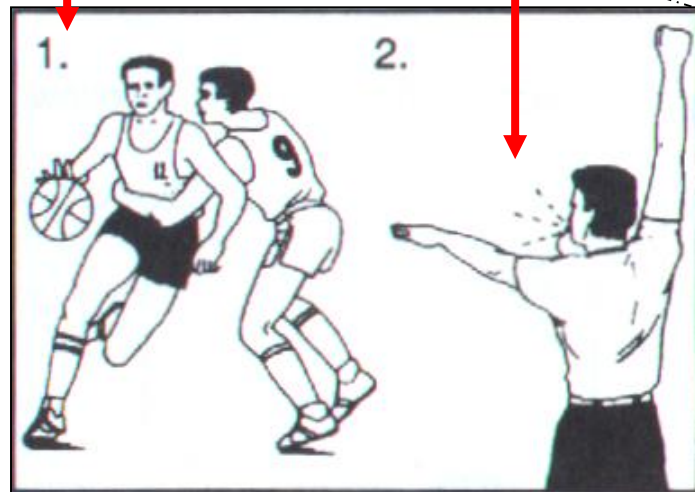
3. Μετακινήσου προς το τραπέζι 6-8μ καθαρό πεδίο

4. Δείξε καθαρά τον αριθμό του παίκτη που διέπραξε το σφάλμα

Εάν υπάρχει καλαθιά δείξε την πριν από το σφάλμα

5. Δείξε το είδος του σφάλματος

6. Δείξε την ποινή ή την κατεύθυνση του παιχνιδιού

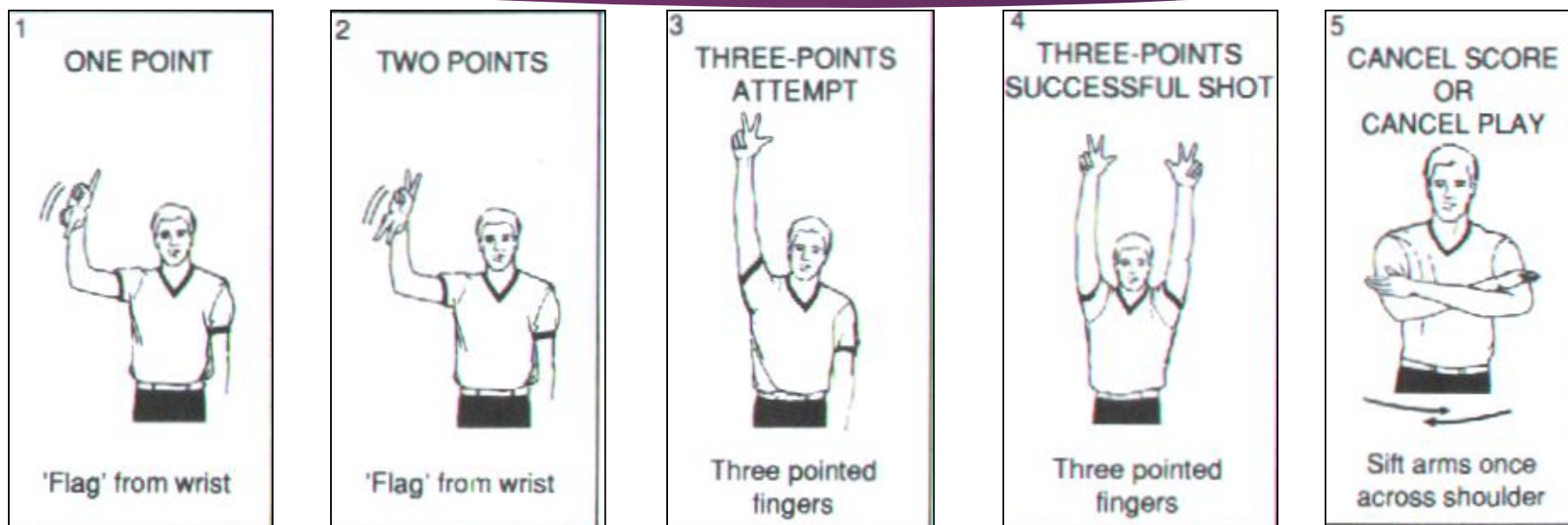


Όταν του ζητηθεί

ΠΡΟΣΜΕΤΡΗΣΗ ΚΑΛΑΘΙΟΥ

28

**ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΤΑ ΣΗΜΑΤΑ ΑΥΤΑ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΘΑΡΑ
ΓΙΑ ΑΠΟΦΥΓΗ ΛΑΘΟΥΣ ΑΠΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΩΤΗ**

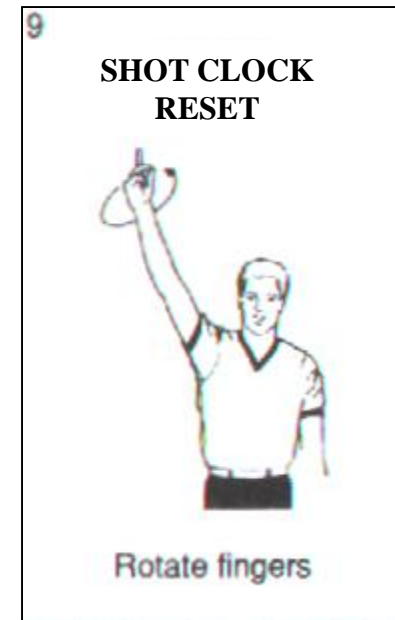
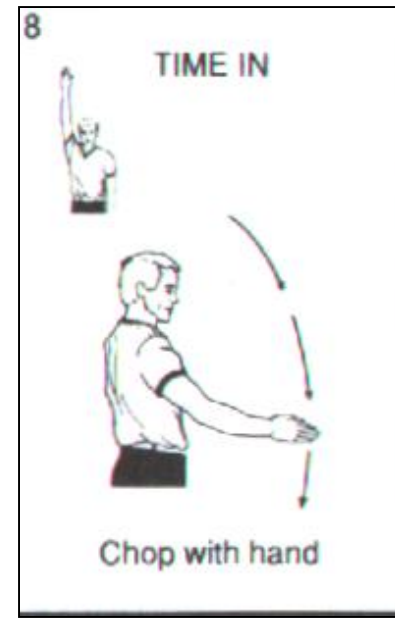
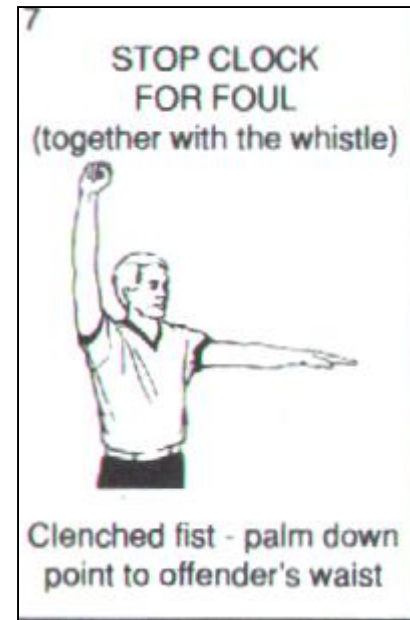
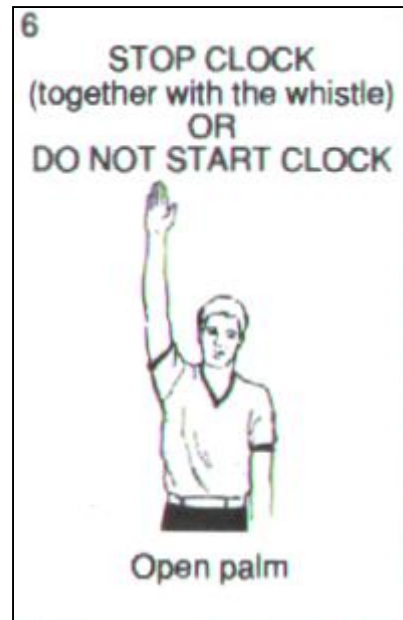


ΟΤΑΝ ΤΟ ΠΑΙΓΝΙΔΙ ΠΑΙΖΕΤΑΙ, ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΟ, ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΝΑ ΒΛΕΠΟΥΝ ΤΟ ΤΡΑΠΕΖΙ ΓΙΑ ΝΑ ΔΩΣΟΥΝ ΤΑ ΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΣΗΜΑΤΑ

ΣΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΑΦΟΡΟΥΝ ΤΟ ΧΡΟΝΟ

29

**ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΤΑ ΣΗΜΑΤΑ ΑΥΤΑ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΘΑΡΑ
ΓΙΑ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΖΕΤΑΙ Η ΑΠΟΦΥΓΗ ΛΑΘΟΥΣ ΑΠΟ ΤΟ
ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗ &/Η ΤΟ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΗ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ ΓΙΑ
ΤΗΝ ΕΠΙΘΕΣΗ**



**ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΟ
Ο ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΝΑ ΒΛΕΠΕΙ ΤΟ ΤΡΑΠΕΖΙ**

ΣΗΜΑΤΑ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

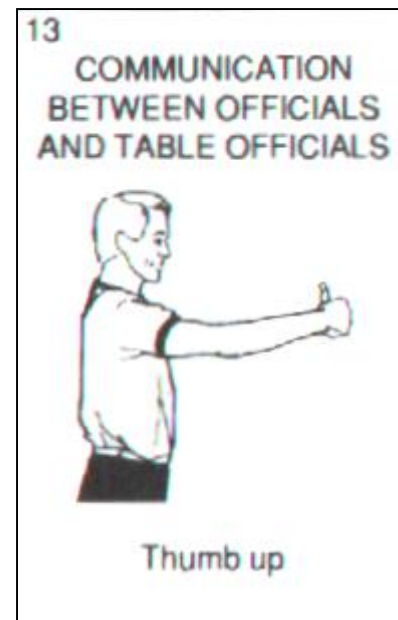
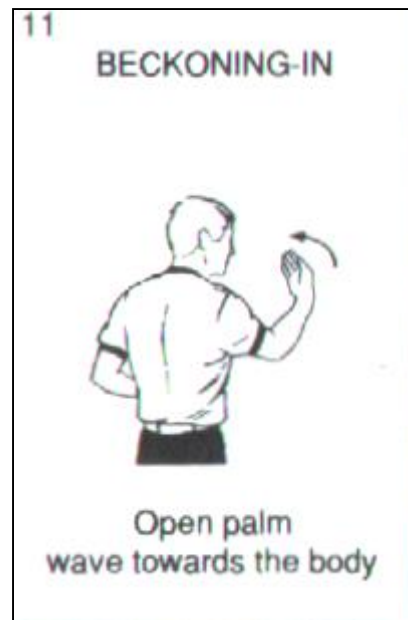
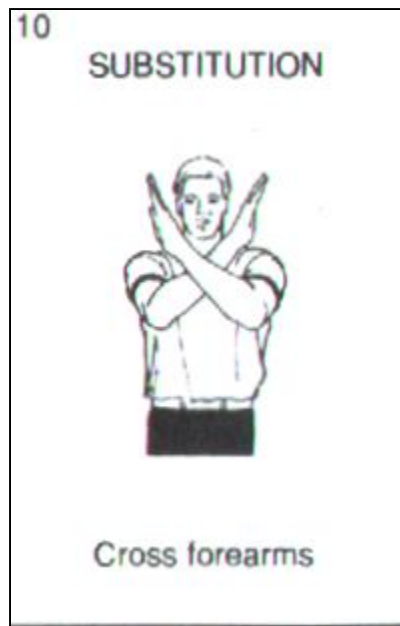
30

ΤΑ ΕΠΙΣΗΜΑ ΣΗΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ Η ΓΛΩΣΣΑ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΜΕ :

ΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ
ΚΑΙ
ΠΡΟΠΟΝΗΤΕΣ

ΤΟΝ ΣΥΝΤΡΟΦΟ
ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΚΡΙΤΕΣ

ΕΠΙΣΗΣ και
ΤΟΥΣ ΘΕΑΤΕΣ

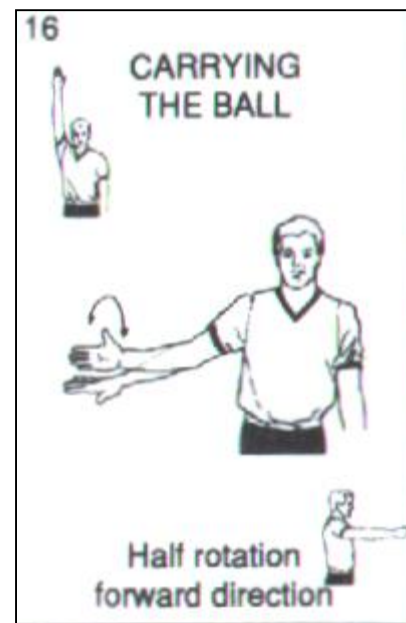
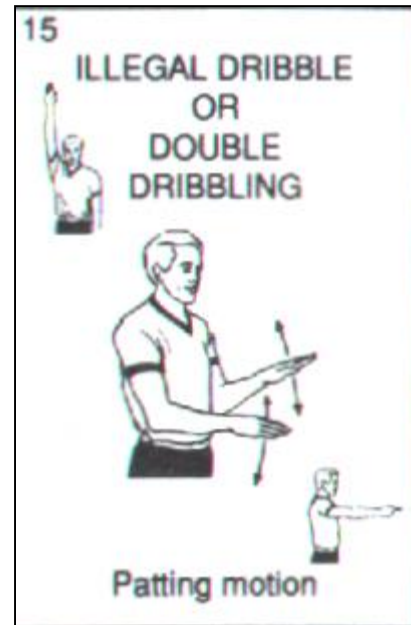


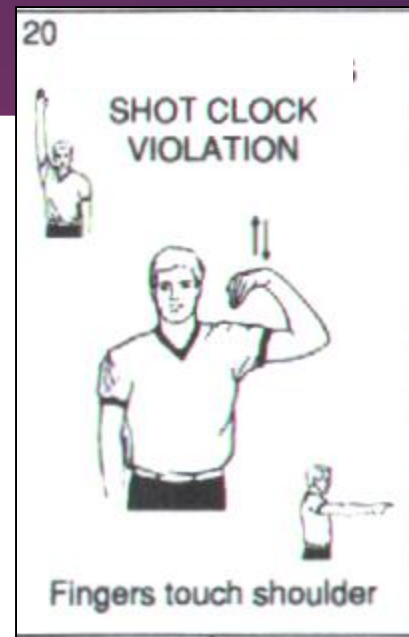
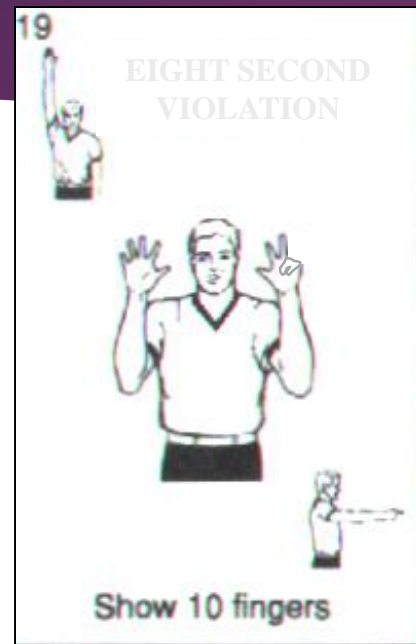
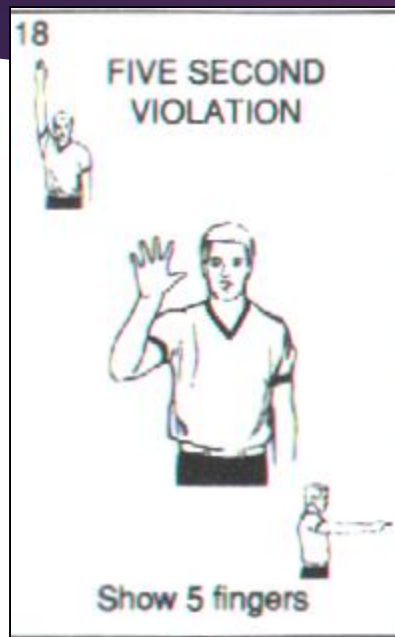
ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ - 1

31

ΤΟ ΚΑΘΙΕΡΩΜΕΝΟ ΣΗΜΑ ΓΙΑ ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΤΟΥ ΡΟΛΟΪΟΥ (ΑΝΟΙΚΤΗ ΠΑΛΑΜΗ ΨΗΛΑ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ) ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΜΕΝΟ ΑΠΟ ΤΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ ΣΗΜΑ ΤΗΣ ΠΑΡΑΒΑΣΗΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ.

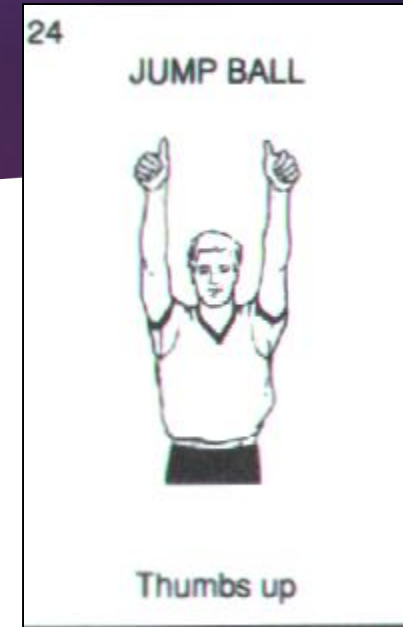
ΟΧΙ ΜΟΝΟ ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΟΙ ΚΡΙΤΕΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ, ΟΙ ΠΡΟΠΟΝΗΤΕΣ ΚΑΙ ΟΙ ΘΕΑΤΕΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΟΥΝ ΤΙ ΚΑΙ ΓΙΑΤΙ ΕΓΙΝΕ ΤΟ ΣΦΥΡΙΓΜΑ.





ΚΑΝΕ ΟΛΑ ΤΑ ΣΗΜΑΤΑ ΠΟΛΥ ΚΑΘΑΡΑ ΚΑΙ ΜΕ ΑΥΤΟ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΣΕ ΤΗΝ ΑΠΟΦΑΣΗ ΠΟΥ ΠΗΡΕΣ

Η ΚΑΛΗ ΣΗΜΑΤΟΔΟΣΙΑ ΒΟΗΘΑ ΝΑ 'ΠΩΛΗΣΕΙΣ' ΕΝΑ ΣΦΥΡΙΓΜΑ.



**Η ΣΥΝΕΧΗΣ ΕΞΑΣΚΗΣΗ ΒΟΗΘΑ ΣΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ
ΣΤΑΘΕΡΟΥ 'ΡΥΘΜΟΥ'**

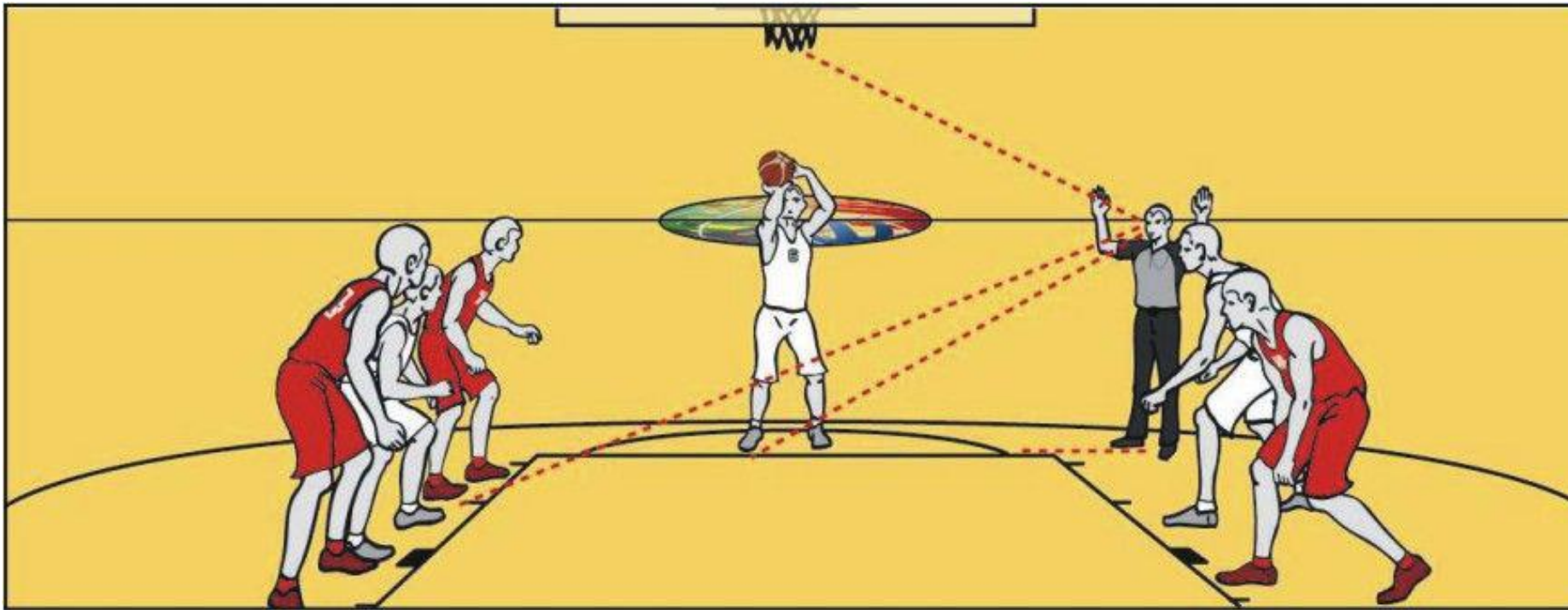
ΔΩΣΕ ΧΡΟΝΟ ΓΙΑ ΝΑ 'ΚΑΤΑΓΡΑΦΟΥΝ' ΤΑ ΣΗΜΑΤΑ

ΜΗ ΒΙΑΖΕΣΑΙ – ΑΛΛΑ ΜΗ ΚΑΘΥΣΤΕΡΕΙΣ

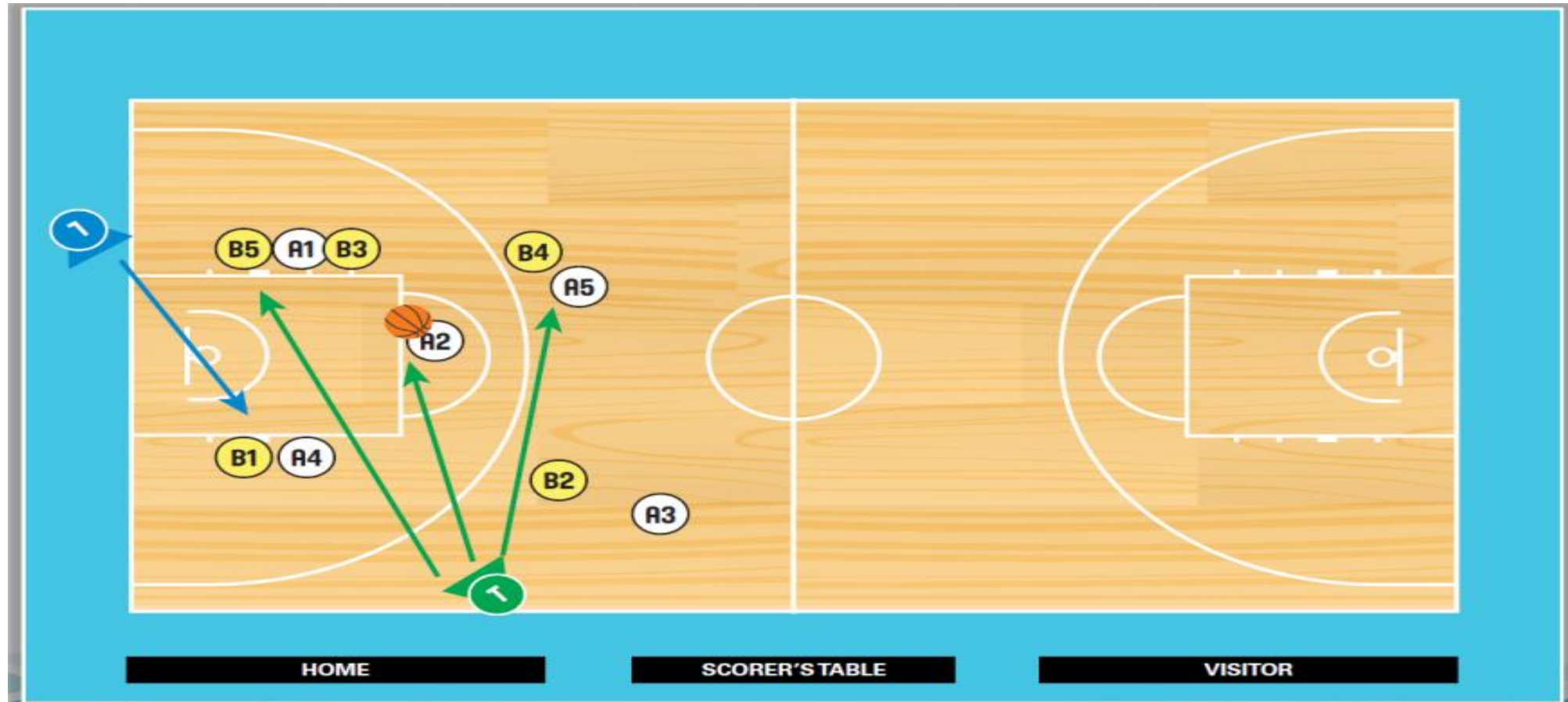
Καταστάσεις ελευθέρων βολών



Καταστάσεις ελευθέρων βολών



Καταστάσεις ελευθέρων βολών



ΕΙΣΗΓΗΣΗ

37

**ΕΦΑΡΜΟΖΕ ΤΑ ΣΗΜΑΤΑ ΟΣΟ ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΟ ΠΙΟ ΣΥΧΝΑ
ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΟΥ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΣΩΣΤΩΝ ΣΗΜΑΤΩΝ
ΟΛΟΙ ΟΙ ΑΓΩΝΕΣ ΧΡΕΙΑΖΟΝΤΑΙ ΤΑ ΣΩΣΤΑ ΣΗΜΑΤΑ**

ΝΑ ΘΥΜΑΣΕ

- ΣΤΑΜΑΤΑ ΝΑ ΚΙΝΗΣΕ ΠΡΙΝ ΔΕΙΞΕΙΣ
- ΔΕΙΧΝΕ ΠΑΝΤΟΤΕ ΚΑΘΑΡΑ
- ΚΡΑΤΗΣΕ ΤΟ ΣΗΜΑ ΑΡΚΕΤΟ ΧΡΟΝΟ ΩΣΤΕ ΝΑ ΚΑΤΑΓΡΑΦΕΙ
- ΒΕΒΑΙΩΣΟΥ ΟΤΙ ΕΧΕΙΣ ΚΑΘΑΡΟ ΠΕΔΙΟ ΟΤΑΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΕΙΣ ΜΕ ΤΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
- ΣΥΝΕΧΙΣΕ ΝΑ ΜΑΘΑΙΝΕΙΣ – ΕΠΙΔΙΩΚΟΝΤΑΣ ΤΟ ΤΕΛΕΙΟ

ΑΠΟΛΑΥΣΕ ΤΗ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ ΣΟΥ

Το τέλος του αγωνιστικού χρόνου

